ZANAC X ZANAC
ザナック×ザナック™

PlayStation



解説書

COMPILE

このたびは、"プレイステーション"用ソフト「ZANAC×ZANAC」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。ご使用の前に、この「解説書」をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

●CONTENTS —目次—

※"PlayStation 2"をご使用の方へ
「ZANAC×ZANAC」を"PlayStation 2"でご使用の場合、あらかじめ"PlayStation"ドライバーの詳細設定でテクスチャマッピングの設定を「標準」にされますようお願いします。テクスチャマッピングの補間処理を有効にしておりますとゲーム中に不具合が発生するおそれがあります。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ対応

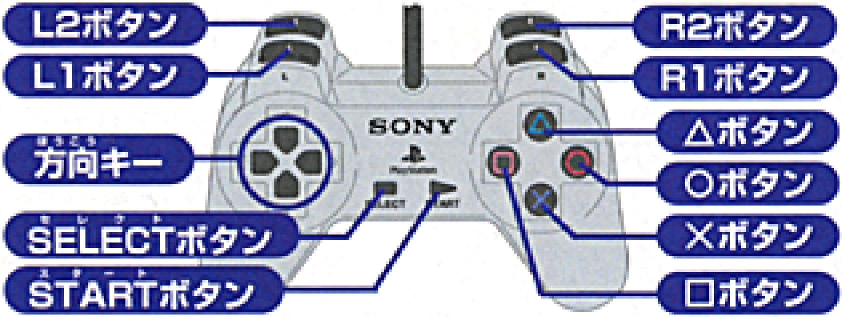
SLPS 03354


ザナック × ザナック

●操作説明

「ZANAC×ZANAC」における基本的な操作方法は以下の通りです。

コントローラ



アナログコントローラ



※アナログコントローラでも操作は同様です。

	■メニュー等	■ZANAC・ゲーム中	■ZANAC NEO・ゲーム中
方向キー	項目の選択	自機の移動	自機の移動
○ボタン	決定	メインショット・サブウェポンの発射	メインショット・サブウェポンの発射
×ボタン	キャンセル	サブウェポンの発射	サブウェポンの発射
△ボタン	使用しません	使用しません	チャージショットの発射
□ボタン	使用しません	メインショットの発射	メインショットの発射
R1ボタン	使用しません	ショットコントロール（一部のモードでのみ使用）	チャージショットの発射
STARTボタン	ゲームスタート	ポーズ	ポーズ

※アナログコントローラの左スティックは、LEDが点灯しているときのみ使用できます。ゲーム中、方向キーの代わりに左スティックで自機が操作できます。（「ZANAC」「ZANAC NEO」共通）

※アナログコントローラを使用している場合、LEDが点灯、消灯に関係なく振動します。振動のON／OFFは、オプションの「VIBRATION」で設定可能です。（「ZANAC NEO」のみ）

※R2ボタン、L1ボタン、L2ボタン、SELECTボタンおよびアナログコントローラの右スティックは使用しません。

※ゲーム中の操作方法は標準の状態のものです。各ゲームのオプション画面で操作方法の変更が可能です。

●ゲームの始め方

“プレイステーション”本体にCD-ROMをセットして、電源をONにすると、タイトル画面が表示されます。



タイトル画面でSTARTボタンを押すとゲームモードが選択できます。プレイしたいゲームモードを選び、○ボタンを押してください。

ゲームモード紹介

ZANAC™

1986年に発売された「ZANAC」を移植したモードです。1人プレイ専用です。

P5へ

ZANAC NEO™

「ZANAC」に新たな要素を加え、リニューアルした新作モードです。1人～2人でプレイ可能です。

P15へ

ZANAC ●ストーリー

それは人類が、光速を超えて移動する技術を開発してまもなくの事だった。
近隣の星々を探索していた調査隊の1つが、人類以外の知的文明の遺物と思われる、
イコン（聖像）を発見する。
イコンは接触した者をテストする役割を持っていた。正しく手順を探れば、
破壊的な手段なしで開くことができ、開いた者には有益な知識を与えてくれる。
しかし、それをせず性急に破壊した者には、滅亡を与えるのであった。
中に何かが隠されているのを察知した調査隊の面々は、功を焦るあまり、
イコンに対し宇宙船に搭載されていた破壊兵器を使用した。そして、破壊されたイコンから
の通信により、宇宙で待ち構えていた巨大な戦闘システムが起動してしまう。
だがそのテストには、やり直しのチャンスがあるはずだった。
まだ地球の危機を知らない別の調査隊が、破壊されたものとは別のイコンに遭遇し、
正しくそれを開くことに成功した。イコンはテストに合格した事を通知し、
システムには攻撃の中止を要請した。しかし、システムは長期間の間に作った者が
予測できなかったほど変質し、目標を滅ぼすまで止まらない、単なる殺戮装置に
変わっていたのだった。そのため、中止命令はあっけなく無視され、
地球圏への攻撃が始まってしまう。
圧倒的な力の差の前に、人類は滅亡の危機を迎える。幸いイコンは正常に作動しており、
そこから得られた情報により、生き延びる手段が提案された。システムは戦略マシンであり、
多数同士の戦いを想定して作られている。
総力戦では勝ち目がないが、ごく小規模だが強力な戦力を、
いわば針で突くように忍び込ませれば、システムには効果的に対応できない。
そして中枢を叩けば、システムは止まる。
かくして対システム用の切り札、AFX戦闘機、通称ZANACが建造され、
人類を救うための戦いに飛び立っていった。

●ゲーム画面説明



得点

現在の得点を表示します。

残弾数（または残り使用時間）

一部のサブウェポン（→P9）を装備したときに表示されます。そのサブウェポンがあとどれだけ使用できるのかを表します。

残機数

この値が0の状態でミスするとゲームオーバーとなります。得点に応じて残機は増えていきます。

●「ZANAC」の遊び方



タイトル画面（ゲームモード選択）

「ZANAC」が起動したら、まずタイトル画面でプレイするゲームモードを選択します。
モードの種類は以下の通りです。

DISK VERSION	DISK版「ZANAC」の移植モードです。
ROM VERSION	ROM版「ZANAC」の移植モードです。
SPECIAL VERSION	オリジナルの要素を追加した、アレンジモードです。
SCORE TRIAL	得点を競うための、短時間でプレイできるモードです。 複数のコースから１つを選択してプレイします。
EXIT	「ZANAC×ZANAC」メインメニューに戻ります。

メニュー画面



ゲームモードでプレイしたいゲームを選ぶとそれに応じたメニューが表示されます。そこで「GAME START」や「CONTINUE」を選ぶとゲームが開始します。

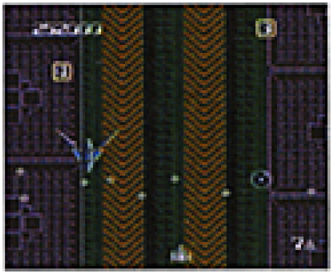
「OPTION」を選ぶとオプション画面が表示されます。オプション画面では各種設定の変更が行えます（→P13）。

「EXIT」を選択すると、ゲームモードに戻ります。

要塞との戦闘



エリアの途中や終わりには、大型の地上物である「要塞」が出現します。要塞はいくつかのコアから成り立っており、それらのコアをすべて破壊すると爆発します。コアは時間で開閉し、コアが閉じている間はこちらの攻撃も通用しません。要塞との戦闘には制限時間があり、制限時間内に倒すとボーナス点が獲得できます。



大型空中物との戦闘

ゲームの進行中、エリアの途中で大型の飛行物体との戦闘に入る場合があります。これらは普通の空中敵に比べ耐久力が高く、また、自機のメインショットやサブウェポンなどをはね返します（ただし、はね返されても攻撃の効果はあります）。



ゲームオーバーとコンティニュー

残機が0の状態でミスをするとゲームオーバーとなります。コンティニューする場合、メニュー画面で「CONTINUE」を選んでください。

●サブウェポン紹介

ZANACは全部で8種類のサブウェポンを使用できます。初期状態ではオールレンジキャノン（0番）を装備していますが、武器アイテムを取ることによって切り替えが可能です。また、一部の武器には弾数や使用できる時間に制限があり、使い切るとオールレンジキャノンに戻ってしまいます。

サブウェポンのパワーアップについて

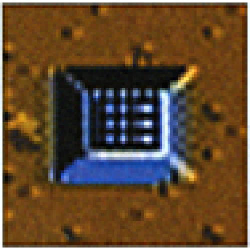
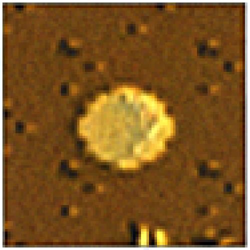
現在装備しているサブウェポンと同じ番号の武器アイテムを取ることで、
サブウェポンがパワーアップします。
※パワーアップによる効果は選んだモードにより若干異なります。

サブウェポン一覧

0 オールレンジキャノン	方向キー入力方向に発射されるショットです。方向キーを押していない時は自機正面に発射されます。 ※「SPECIAL VERSION」では、R1ボタンで発射方向を固定できます。
1 ストレートクラッシャー	自機前方にゆっくり直進する貫通弾です。 弾数制限があります。 ※「ROM VERSION」および「SPECIAL VERSION」では、最高レベル時の軌道が異なります。
2 フィールドシャッター	自機の前方にシールドを張り、敵の攻撃を防いでくれます。耐久力があり、残り耐久力によってシールドの大きさが変化します。耐久力が0になるとシールドは消滅します。 ※「SPECIAL VERSION」では、R1ボタンでシールドを空中に固定し、敵の攻撃をそちらに集中させることができます。その間、シールドの耐久力は時間とともに減少します。

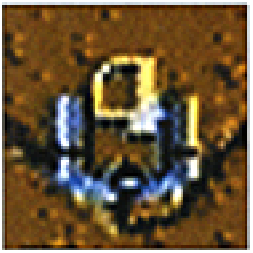
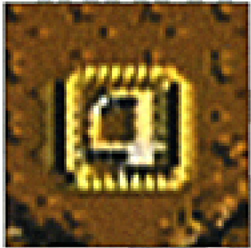
SUB WEAPON 3 サーキュラー	自機の周囲を回転し、敵の攻撃を防いでくれます。 使用時間制限があります。 ※「SPECIAL VERSION」では、R１ボタンを押すと地上物にも当たり判定が生じます。ただし、固い敵に触れると回転速度が鈍り、かつ使用時間の減りが激しくなります。
SUB WEAPON 4 バイブレーター	発射した地点から一定距離進んで、左右に振動する貫通弾です。耐久力があり、残り耐久力によって弾のサイズが変化します。耐久力が０になると消滅します。また、前に撃った弾が消滅するまで次の弾を発射することはできません。 ※「ROM VERSION」では、その場にとどまらず、一定時間経過すると画面上に飛び去ります。 ※「SPECIAL VERSION」では○ボタン（×ボタン）を離すと画面下方向に消え去ります。
SUB WEAPON 5 リワインダー	自機前方を往復するように移動する貫通弾です。
SUB WEAPON 6 プラズマフラッシュ	何かに触れるとほとんどの空中物や敵弾を消しさります。 弾数制限があります。
SUB WEAPON 7 ハイスピード	高速貫通弾。方向キーを左右に入力することにより、発射方向を変えることができます。使用時間制限があります。 ※「SPECIAL VERSION」では斜め下方向の入力により、ほぼ横方向にも発射できるようになります。また、R１ボタンを押すと発射方向が固定できます。

●アイテム紹介

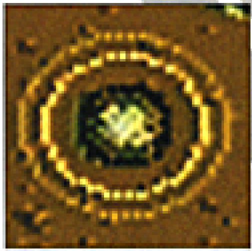
パワーチップ（写真右）

ボックス（写真左）を破壊すると出現します。取ると、メインショットがパワーアップします。

武器アイテム（写真右）

カーゴ（写真左）、または特定の地上物を破壊すると出現します。取ると、その番号に対応したサブウェポンを使用できます。また、同じ番号を取り続けることでサブウェポンがさらにパワーアップします。

エネミーイレイサー（写真右）

イコン（写真左）にショットを撃ち込むと出現します。取ると、画面中の空中敵や敵弾をすべて消去します。



ランダー

ある一定の条件を満たしたときに出現します。
取ると、残り機体数が１機増えます。

●敵紹介

ゲーム中に登場する敵の一部を紹介します。



「ダスター」

遠距離より発射される巨大な岩石弾です。



「ベイパー」

小型の戦闘機です。画面上から飛来し、画面中央で反転しつつ攻撃を行い、そのまま飛び去ります。



「デギード」

画面の左右から自機を挟み込むように移動する敵です。



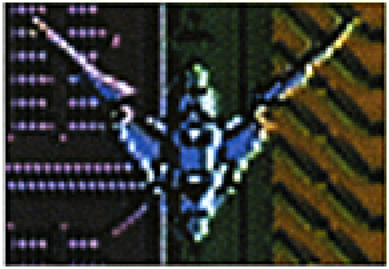
「サート」

敵の偵察機です。破壊することで難易度が若干下がります。



「ゴーゴス」

敵の中型の戦闘機で、やや耐久力が高く、色により攻撃パターンが異なります。



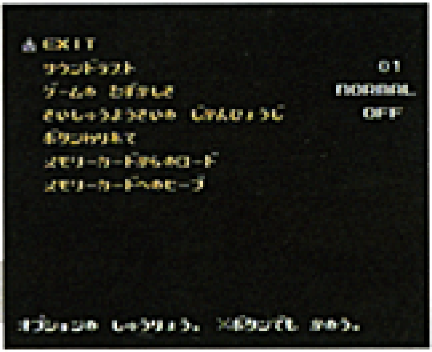
「マセル」

エリア２以降で登場する、大型空中物です。
ワープを繰り返しながら移動し、ワープする直前と直後に攻撃を行います。

※これらの他にも様々な敵が出現します。

●オプション

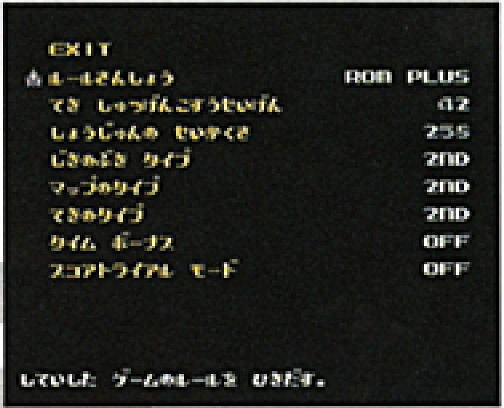
オプションでは、ゲームに関する様々な設定を変更できます。
データのセーブ・ロードもここで行います。
※選んだゲームにより、設定できる項目が変化します。



サウンドテスト	ゲーム中のＢＧＭやＳＥを聞くことができます。
ゲームの難しさ	ゲームの難易度を変更できます。
ボタン割り当て	ゲーム中で使用するボタンの設定を変更できます。
自機の速度選択	自機の移動速度を変更できます。
ROM PLUS	「ROM VERSION」のみ選択可能な項目です。 通常の「ROM VERSION」と「ROM PLUS VERSION」の切り替えを行います。この設定をＯＮにすると、通常の「ROM VERSION」より難易度が上昇します。
最終要塞の時間表示	この設定をＯＮにすると、１２面の最後の要塞で時間表示が行われます。 ※通常のプレイで、この項目の設定はゲームには影響しません。
メモリーカードからのロード	メモリーカードからデータを読み込みます。
メモリーカードへのセーブ	メモリーカードにデータを記録します。 ※データのセーブにはメモリーカードの空き容量が１ブロック必要です。 ※メモリーカード差込口1のみに対応しています。

ルールエディットについて

ある条件を満たすと、ゲーム選択画面に「EDIT MODE」が出現します。「EDIT MODE」では、オプションに「ルール設定」があり、ルールを自由に設定できます。



ルール参照	あらかじめ設定されたルールのパラメータを参照できます。
敵出現個数制限	画面内に出現する敵や弾の最大値を変更できます。
照準の正確さ	敵の弾の自機に対する狙いの正確さを変更できます。
自機の武器タイプ	特殊兵器のタイプを変更できます。それぞれ、基本性能やパワーアップ時の効果に若干違いがあります。
マップのタイプ	マップの形状を変更できます。それぞれ、地形やアイテムの配置などが異なります。
敵のタイプ	出現する敵のタイプを変更できます。それぞれ、出現する敵のパターンや動きが異なります。
タイムボーナス	要塞を破壊したときにタイムボーナスを加えるかどうかを選択できます。ONにすると、残り時間に応じたボーナス点が加算されます。
スコアトライアル	この項目を変更すると、「SCORE TRIAL」のように選択した面のみがプレイできるようになります。プレイできる面はマップのタイプの設定によって変化します。

●ストーリー

地球を滅ぼそうとした戦闘システムを、人類はかろうじて撃退した。
しかし戦いが終わったわけではなかった。
長い時の間に増殖していたシステムは、1つが破壊されても
すぐに別のシステムが攻撃を引き継ぐようになっていた。
その繰り返しは既に30年続いていた。
システムを確実に撃退こそしていたが、人類は疲れ、消耗していた。
だがある時、襲来していたシステムの中枢を破壊した際、
データの伝達機能を持つユニットが逃走するのを、パイロットは発見する。
ユニットは取り逃がしたが、それが何者かと交わした通信を解析した結果、
システムに他の物より上位の存在があるという事が判った。
更なる調査で、問題のシステムの存在位置と、更に正体が判明する。
それは、最初の1つとして作られた、全システムの親と言うべきものだった。
もし、その初代システムを破壊し、沈黙させることができさえすれば、
命令系統を利用して他のシステムを止め、
無限に続く地球人類への攻撃をやめさせる事ができる。
だが大きな問題があった。初代システムは、
スペックでも他のシステムをはるかに上回っていたのだ。
こちらから手を出せば、人類は確実に初代システムの標的にされる。
もし最初に勝てなければ、後の結果は言うまでもない。
挑戦するのか、それとも耐え続けるのか。人類は緩慢な滅亡よりも、挑戦を選んだ。
そして今、ZANAC部隊による、最後の戦いが始まる。

●キャラクター紹介



ホクト・ユウキ

（1号機パイロット・21歳）

真っ赤な1号機を駆る、正義感あふれる青年。司令官を敬服し、本作戦の完遂にもっとも闘志を燃やしている。

ノア・クロンビット

（2号機パイロット・13歳）

天才的な操縦センスを買われ、異例の特別軍属として抜擢された少女。



ミクトネス・イクステス

（3号機パイロット・年齢不詳）

イコン分析チームの一員で、システムについての知識に長けている。冷静沈着で、聖職者としての一面も持っている。



マクシス・J・ヴァンガード

（司令官・45歳）

20年に渡ってシステムとの攻防戦に身を置いてきた、軍人中の軍人。本作戦の最高責任者。



グエン・B・ホーバン

（メカニック・29歳）

メカに関しては何でもこいの天才メカニックマン。



サラ・ノースランド

（オペレータ・22歳）

多国語に精通しており、優れた状況分析力が信頼されている有能オペレータ。

スズカ・シノノメ

（オペレータ・19歳）

軍学校を卒業したばかりの新人オペレータ。よく通る美しい声の持ち主。

●ゲーム画面説明



残機数

この値が0の状態でミスするとゲームオーバーとなります。得点に応じて残機は増えていきます。

得点

現在の得点を表示します。

装備中のサブウェポン

現在装備しているサブウェポンを番号で表示します。

連続HIT数

敵を画面外に逃さず、連続で倒しつづけることで連続HITがカウントされます。連続HITがカウントされている間は常に倒した敵の得点に応じた累積点が蓄積され、敵を倒す毎にボーナスとして加算されます。連続HITによるボーナスの累積は、画面外に敵を逃すと（連続HITが途切れると）リセットされます。

ゲージ

チャージショットのエネルギーを表すゲージです。このゲージが溜まるとチャージショット（→P20）を撃つことができます。

●チャージショットについて

画面下のゲージはチャージショットのエネルギーを表すもので、敵を倒したり、武器アイテムを取ることで増加します。ゲージが溜まった状態で△ボタン（R1ボタン）を押すと、チャージショットを発射することができます。ゲージは最大２本分まで溜めることができ、溜めた本数によって発射時の威力が変化します。











チャージショットが敵に命中するとその場で爆風を放ち、爆風の範囲内の敵にダメージを与えます。チャージショットで敵を破壊した場合「連爆（連鎖爆発）」が発生し、より広範囲の敵にダメージを与えることができます。

※チャージショットとその連爆で敵を破壊した場合、通常の２倍の得点が入ります。

▽ブラストモード

△ボタン（R１ボタン）を押しつづけると、ブラストモードという特殊な状態になります。ブラストモードになると、自機の攻撃の色が変わり、敵の通常弾を打ち消せるようになりますが、時間とともにゲージは減少します。そしてゲージが０になると、通常の状態にもどります。

「ZANAC NEO」メニュー

「ZANAC NEO」のタイトル画面でSTARTボタンを押すと、メニュー画面が表示されます。





GAME START	最初からゲームを始めます。
CONTINUE	最後にプレイした面からゲームを開始します。
SCORE TRIAL	得点を競うための短時間でプレイできるモードです。 プレイする面を選択し、その面での得点を競います。 ※このモードは１人プレイ専用です。
OPTION	各種設定の変更を行います。 データのセーブ・ロードもここで行います。
RANKING	ランキングを表示します。ランキングでは上位８人のスコアとプレイヤー名が表示されます。
RETURN TITLE	メニューを終了し、タイトルに戻ります。

プレイヤー名選択

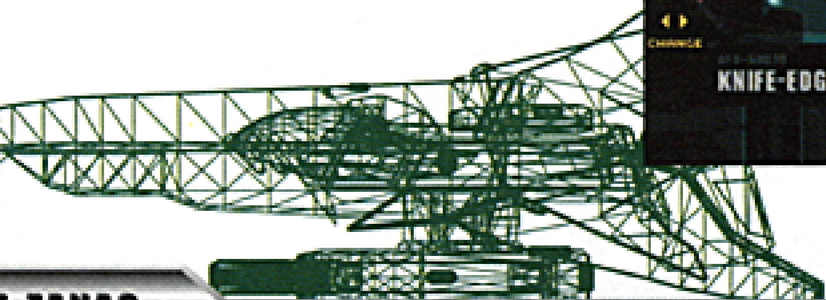
登録されているプレイヤー名の中から、自分の名前を選択してください。この時選んだプレイヤー名でランキングの登録が行われます。ただし、あらかじめオプションでプレイヤーデータの登録（→P33）を行っていない場合、「GUEST」以外は選択できません。



機体選択

３種類の性能の異なる機体の中から１機を選択してください。各機体の説明についてはＰ25を参照してください。機体を選び終わるとゲームがスタートします。







ボス戦闘

エリアの途中や、エリアの終わりではボス敵が出現します。要塞型のボスはコアを全て破壊すると倒すことができます。それ以外のタイプのボスは、弱点となる部分を破壊することで倒すことができます。制限時間内にボスを倒すことができればボーナス得点が入ります。



ゲームオーバーとコンティニュー



残り機体が０の状態でミスをするとゲームオーバーとなります。同じエリアの最初からプレイする場合はメニュー画面で「CONTINUE」を選択してください。

２人同時プレイについて

プレイヤー名選択および機体選択のときに、もう一台のコントローラのSTARTボタンを押すことで２人同時プレイができます。また、ゲーム中も、もう一方のプレイヤーの参加を受け付けています。この場合、現在プレイ中のプレイヤーの残り機体を１機もらうことで途中参加できます。

※残り機体が０の場合、途中参加はできません。

※途中参加による２人プレイの場合、プレイヤー名の選択・変更はできません。

●自機紹介

「ZANAC NEO」には能力の異なる３種類の機体が登場します。
プレイヤーはそれらの中から１機を選んでプレイします。



1号機
「Knife-Edge（ナイフエッジ）」

'Project ZANAC'における、もっともZANAC機を意識して設計された機体。
高機動性を重視し、全機中、最高の機動性を誇る。

機体の特徴

移動速度が最も速い機体です。
サブウェポンはクセがあり、使いこなすにはやや慣れが必要です。

サブウェポン

SUB WEAPON 0 リバースキャノン	方向キー入力方向と逆方向にショットを発射します。
SUB WEAPON 1 ワインドクラッシャー	波形の軌道を描いて飛ぶ貫通弾です。
SUB WEAPON 2 リフレクター	敵の通常弾を吸収し、蓄積するオプションです。吸収した弾は○ボタン（×ボタン）を押すと自機のショットとして発射できます。
SUB WEAPON 3 ネオサーキュラー・α	自機の周囲を回転し、敵の攻撃を防いでくれます。回転速度は速いですが、敵に接触すると回転が鈍ります。
SUB WEAPON 4 ドリルミサイル	進路上の敵に連続してダメージを与えるミサイルです。耐久力がなくなるまでは連続してダメージを与えられます。
SUB WEAPON 5 ディバイドキャノン	敵に命中すると、複数のビームを放つ炸裂弾です。ビームは敵を貫通します。
SUB WEAPON 6 ブラストボム	自機前方に爆発を発生させ、範囲内の敵にダメージを与えます。
SUB WEAPON 7 ハイパーベロシティ	方向キーの左右入力に応じて発射方向を変える高速弾です。一度後ろに発射された後、方向転換して前方へ直進します。

2号機

「Scar-Face（スカーフェイス）」

次世代の主力戦闘機として開発され、高い操縦性と柔軟な運用に応える機体性能を持つ。機動性をはじめとしてバランスの良い機体となっている。



機体の特徴

移動速度では１号機にやや劣りますが、扱いやすいサブウェポンが多く、安定した能力を発揮します。初心者向けの機体です。



サブウェポン

SUB WEAPON 0 オールレンジキャノン	方向キー入力方向にショットを発射します。 方向キーを押していない時は自機正面に発射されます。
SUB WEAPON 1 スラッシャー	加速しながら直進するビーム状の貫通弾です。
SUB WEAPON 2 エナジーチャージャー	敵の弾を吸収し、チャージショットのエネルギーに変換するオプションです。
SUB WEAPON 3 ネオサーキュラー・β	自機の周囲を回転し、敵の攻撃を防いでくれます。○ボタン（×ボタン）を押している間だけ出現し、自機の周囲を回転します。
SUB WEAPON 4 ローリングショット	円軌道を描きながら前進する貫通弾です。ダメージを与えると耐久力が減り、弾のサイズが小さくなっていきます。
SUB WEAPON 5 ネオリワインダー	前方に一定距離進んだ後、自機をホーミングして戻ってくる貫通弾です。
SUB WEAPON 6 スプレッドプラズマ	前方に直進する弾を発射します。弾が敵に当たると その場で爆発し、範囲内の敵にダメージを与えます。
SUB WEAPON 7 ラピッドキャノン	方向キー左右入力方向に応じて発射角度を変える高速連射弾です。

3号機

「Hammer-Duke(ハンマーデューク)」

単独での敵中突破を主目的とした重装機体。エンジンに試作新型エンジンを搭載。今回の作戦ではオミットされているが、拠点攻撃形態への変形機構を持つ。





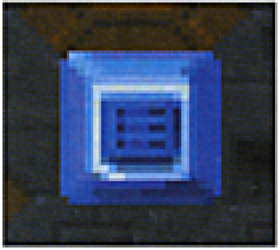
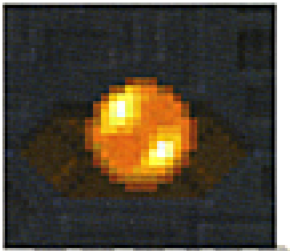
機体の特徴

移動速度が最も遅い機体です。サブウェポンは個性的な物が多く、上手く使いこなすことができればかなりの威力を発揮します。どちらかといえば上級者向けです。

サブウェポン

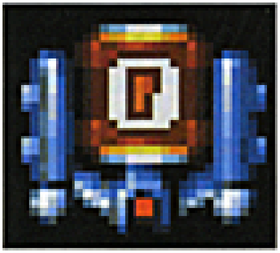
SUB WEAPON 0 ツインキャノン	方向キー入力方向とその逆方向に同時にショットを発射します。
SUB WEAPON 1 バニシングレーザー	自機前方にレーザーを発射します。レーザーは敵を貫通します。
SUB WEAPON 2 シールドスフィア	自機前方に球状のシールドを展開し、敵の攻撃を防いでくれます。シールドはダメージを受けると小さくなりますが、時間が経つと回復します。
SUB WEAPON 3 ネオサーキュラー・γ	自機の周囲を回転し、敵の攻撃を防いでくれます。最大4個まで数が増えますが、数が増えるほど回転速度が遅くなります。
SUB WEAPON 4 リングショット	射程の短いリング状のレーザーを発射します。
SUB WEAPON 5 リモートコントロールキャノン	軌道を自由に操作できる貫通弾です。○ボタン（×ボタン）を押している間、方向キーで弾を操作できます。ただし、その間は自機の移動速度が遅くなります。
SUB WEAPON 6 オートエイミングブラスター	自機の周囲を回転するサイトに敵をロックオンすることで、その場所に爆発を発生させます。一度攻撃したサイトは一定時間、敵をロックオンできなくなります。
SUB WEAPON 7 ヴァイパーミサイル	複数の小さなミサイルを一度に発射します。

●アイテム紹介

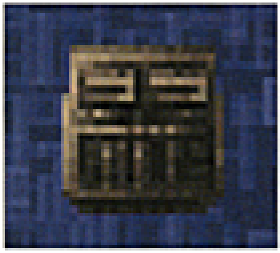
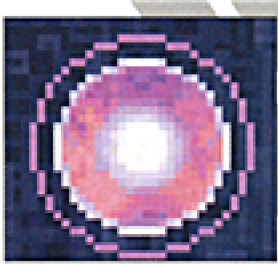
パワーチップ（写真右）

ボックス（写真左）を破壊すると出現します。取ると、メインショットがパワーアップします。



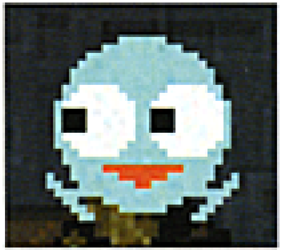

武器アイテム（写真右）

アイテムキャリア（写真左）、または特定の敵を破壊すると出現します。取ると、その番号に対応したサブウェポンを使用できます。また、同じ番号を取り続けることでサブウェポンがさらにパワーアップします。赤と緑の２種類があり、緑のアイテムは時間が経つと番号が変化します。

エネミーイレイサー（写真右）

イコン（写真左）にショットを撃ち込むと出現します。取ると、画面中の空中敵や敵弾のほとんどを消去してくれます。



ランダー

アイテムキャリアを破壊したとき、ある条件を満たしていると出現します。取ると、残り機体数が１機増えます。

ゲーム中に登場するボスキャラおよび中ボスの一部を紹介します。



「ヘキサパス」

システムの主力として製造された、自律型機動兵器のひとつ。6機のキャノンポッドを自在に操り、多様な攻撃をおこなってくる。特筆すべきはキャノンポッドの自己修復機能で、これは本体コアを破壊しない限り、無限の戦闘力を発揮する物である。



「ブラックマンタ」

早期迎撃を担う、自律型機動兵器。真っ黒なブーメラン状の機体が特徴で、外装甲である主翼にダメージを受けても、ヘビが脱皮するかのごとく主翼を切り離し、隠しミサイルランチャーで戦いを挑んでくる油断ならない曲者である。



「サンドラッツ」

地上兵器をほとんど持っていないシステムが、地球側の技術を盗み見て開発した大型陸戦機動兵器。そのため外見は地球の戦車に酷似している。さらに強力なホバーエンジンを使用し、要塞クラスのコアと4門のライトバー砲台を搭載しつつも軽快な機動性を誇る。



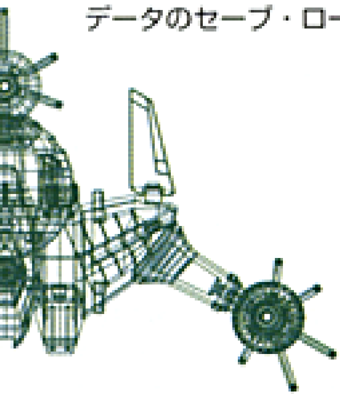
「キラーアイ」

広域防衛を任される自律型機動兵器。多数の武装を持つ上に、シールド発生機能を備えるモバイルスフィアで敵の攻撃を防ぎつつ艦載機を飛ばすなど、徹底した敵のせん滅を狙った激しい攻撃を繰り出してくる。

※これらの他にも様々な敵が出現します。

●オプション

オプションではゲームの設定の変更や、
データのセーブ・ロードができます。

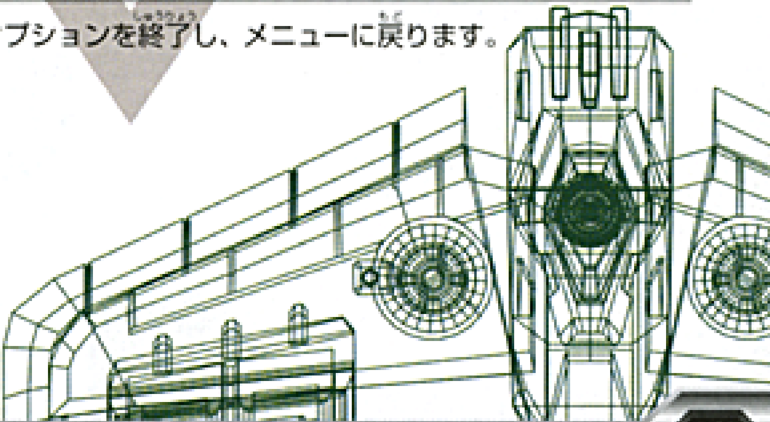




GAME LEVEL	ゲームの難易度を変更できます。
KEY CONFIG	ゲーム中のボタン設定の変更を行います。
PLAYER DATA	プレイヤー個人の記録などを保存するための「プレイヤーデータ」の作成や閲覧、削除を行います。ランキングに名前を記録するには、プレイヤーデータをあらかじめ作成する必要があります。一覧から空白を選んで○ボタンを押すと、プレイヤーデータを作成できます。登録されているデータを選んで○ボタンを押すと、そのプレイヤーがゲーム中で達成した記録の一覧（プレイヤーノート）を見ることができます。登録されているデータを選んで△ボタンを押すと、プレイヤーデータを削除できます。



DATA SAVE	メモリーカードにデータを記録します。 ※データのセーブにはメモリーカードの空き容量が 1ブロック必要です。 ※メモリーカード差込口1のみに対応しています。
DATA LOAD	メモリーカードからデータを読み込みます。
AUTO SAVE	オートセーブの有無を設定できます。 オートセーブをONにすると、自動でセーブを行います。
VIBRATION	アナログコントローラの振動のON／OFFを 切り替えます。
SOUND	サウンド出力の変更を行います。
BGM TEST	ゲーム中のBGMを聞くことができます。
EXIT	オプションを終了し、メニューに戻ります。



●TIPS

「ZANAC」および「ZANAC NEO」をプレイする上でのコツやヒントを紹介します。

サブウェポンの使い分け

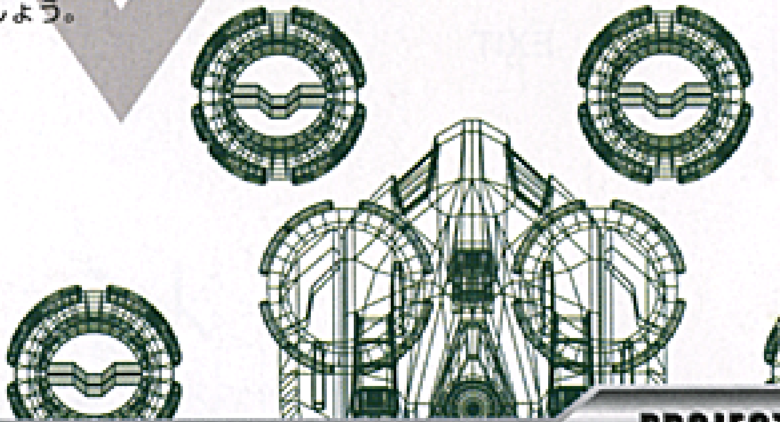
サブウェポンは各機体に8種類あります。広範囲への攻撃が得意なもの、威力が高いものなど、それぞれに特徴があります。同じ武器をパワーアップして使いつづけることも有効ですが、状況に応じて武器を持ちかえることで効率よく敵を倒すことができる場合もあります。

無敵状態について

パワーチップやアイテムを取ると、しばらくの間自機が点滅し、無敵状態となります。この間は体当たりで敵の弾を消したり、敵にダメージを与えることができます。

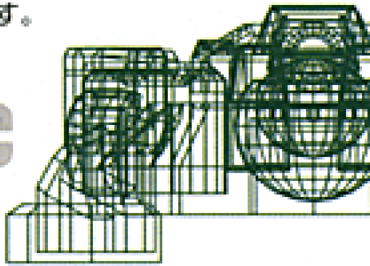
要塞との戦闘について

要塞のコアは、破壊され、数が少なくなるほど攻撃が激しくなります。
コアによっては後に残すと極端に不利になるものがあるので、それらのコアを優先的に破壊するようにしましょう。



ALC（Auto Level Control：自動難易度調整機能）について

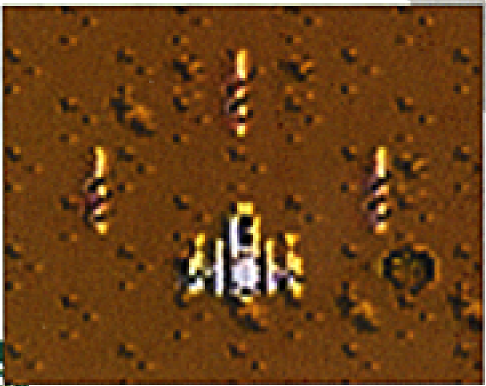
「ZANAC」「ZANAC NEO」では「ALC（Auto Level Control：自動難易度調整機能）」により、出現する敵のパターンなどがプレイのたびに毎回変化します。難易度の上昇・下降は、プレイ中の様々な条件によって引き起こされます。

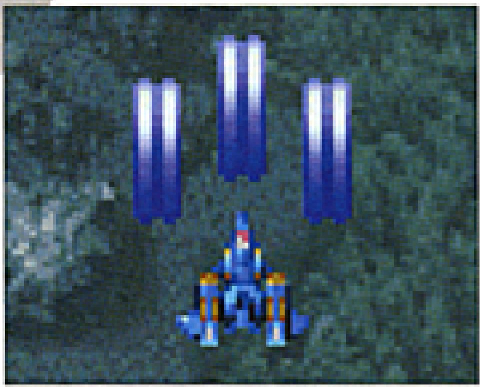


※条件の一例
・撃った弾の量が多いほど難易度が上がる
・自機をパワーアップさせると難易度が上がる
・自機が破壊されると難易度が大きく下がる

ワイドショット

自機のメインショットは、ある条件を満たすことで通常の最高段階よりさらに一段上の「ワイドショット」にパワーアップします。この状態になると攻撃範囲が格段に広くなり、より有利に戦うことができます。「ZANAC」と「ZANAC NEO」でそれぞれパワーアップの条件は異なりますが、共通するキーワードは、「サブウェポン」と「パワーチップ」です。





使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

PROJECT ZANAC

株式会社コンパイル

SLPS 03354